revista digital

ARKADE

Ano III - Edição 38



História

Personagens

Curiosidades

STREET FIGHTER II

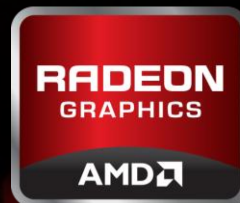
APOIO


COOLER MASTER


Tt esports
By Thermaltake


Thermaltake
Coolall Your Life


ONGAME


RADEON
GRAPHICS
AMD


CM STORM
BY COOLER MASTER


CLONE


SKIN GAMER
GAMER WEAR


BGS
BRASIL GAME SHOW


Pixel
EDITORA DIGITAL


aci
games
Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games


JP
GAMES

revista digital
ARKADE

Editor-chefe
Raphael Cabrera

Redação
Rodrigo Pscheidt

Design
Erick Drefahl
Alan Daniel Ferreira

Marketing
Suzane Skroch

Colaboradores
Henrique Gonçalves
Renan do Prado
Eduardo Diamenti
Fernando Paulo
Alexo Mello
Guilherme Pacelli
Maurício Piccini

ISSN 2175 - 4071

EDITORIAL

Meu primeiro Hadouken

Uma das minhas experiências mais marcantes como gamer foi com mais ou menos 10 anos, quando joguei Street Fighter II nos arcades pela primeira vez. Na época eu jogava o NES em casa, e não tinha experiência nenhuma em jogos de luta 2D, ninguém tinha. Pensei em escolher um personagem forte, e escolhi o gordão E. Honda. Ganhei duas lutas e perdi na terceira, mas o jogo não saiu da minha cabeça por dias. Eu comprava revistas só para poder ver aquelas imagens pixeladas de 16 bits e sonhar com o jogo. Raras foram as vezes em que pude voltar ao fliperama para jogar, e mesmo assim não conseguia fazer uma meia lua pra frente. Anos depois um vizinho meu comprou um super lançamento, o Super NES! Fui jogar na casa dele, e nesse dia aprendi a soltar um Hadouken com o Ryu, mesmo fazendo uma meia-lua desengonçada, com a camiseta no dedo para deslizar melhor. Muitos gamers possuem memórias como esta e eu convido vocês a comentarem no nosso post desta edição como foi sua primeira experiência com Street Fighter II. Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade.

Raphael Cabrera
Editor-chefe

ÍNDICE

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

Férias Ongame

Venha se divertir com a gente nestas férias!





Ir para a home

Dowload dos jogos

STREET FIGHTER II

Street Fighter II é simplesmente o game que definiu o conceito de jogo de luta como o conhecemos. Relembre este clássico com a gente!

FICHA TÉCNICA



Plataformas



Jogadores

1 ou 2 jogadores

Gênero	Luta
Produtora	Capcom
Publisher	Capcom
Produtor	Yoshiki Okamoto
Lançamento	1991
ESRB	+13 anos





No ano de 1991, o mundo dos games recebeu um de seus maiores clássicos: um jogo que se tornou referência para o gênero e, de quebra, se tornou uma das franquias mais bem-sucedidas de todos os tempos: em março daquele ano, a Capcom lançava Street Fighter II nos arcades.

Embora a série Street Fighter tenha começado em agosto de 1987, foi com Street Fighter II que o game ganhou seu lugar ao sol. O primeiro jogo serviu apenas de rascunho, pois tanto em termos de visual quanto de jogabilidade, foi com o segundo game que a Capcom se destacou e iniciou uma verdadeira enxurrada de fighting games 2D nos arcades de todo o mundo.

A revolução de Street Fighter II começou com sua nova mecânica de jogo, que nos apresentou comandos que demandavam certa prática para serem dominados, mas que recompensavam o jogador com magias e golpes especiais para lá de estilosos.

O controle impreciso do primeiro game tornava o simples ato de soltar uma magia algo complicado e frustrante. Para o segundo game da série, a Capcom tratou de dar um belo polimento aos controles, consolidando comandos que hoje fazem parte do imaginário gamer, como "meia lua para frente + soco" ou "meia lua para trás + chute".



Quem jogou este clássico nos arcades certamente lembra da emoção de ter soltado seu primeiro hadouken (muitas vezes sem querer) e de todas as fichas que foram usadas enquanto se tentava descobrir todas as possibilidades de golpes especiais de seu personagem favorito.

Quando outro jogador colocava uma ficha para te desafiar, a frase “here comes a new challenger” surgia na tela, avisando que esta era uma luta muito importante, pois perder para tanto para um amigo quanto para um um desconhecido qualquer era algo bem desmoralizante nas casas de arcade.



Street Fighter II se destacou também por seu elenco, que nos entregou personagens que estão até hoje entre os mais queridos do mundo dos games. Se no primeiro game da série o jogador não tinha escolha e só podia jogar com Ryu (um Ryu ruivo e de sapatilhas, diga-se de passagem), na sequência tínhamos nada menos que oito personagens selecionáveis. Hoje isso pode parecer pouco, mas na época foi uma inovação e tanto!

Embora nos games posteriores a Capcom tenha aprofundado as motivações dos personagens, adicionando uma trama onde a organização secreta Shadaloo possui seus planos maquiavélicos de dominação global, Street Fighter II não se mostrava muito preocupado com a história, preferindo soar como um grande torneio mundial de artes marciais, o torneio World Warrior, onde lutadores de diversos países se enfrentavam.





O QUE
É
REAL?

O VINGADOR DO FUTURO

BREVE NOS CINEMAS

ovingadordofuturo.com.br

Verifique a classificação indicativa.



PERSONAGENS



Ryu

"Herói" do primeiro game da série, Ryu é tido até hoje como um mascote extra-oficial da Capcom, ao lado de Mega Man, e representa o Japão, sua terra natal, no torneio World Warrior. Ryu é um adepto do Ansatsuken, termo que embora não designe uma arte marcial específica, seja utilizado para classificar qualquer tipo de arte marcial onde o objetivo do praticante é derrotar o oponente com as próprias mãos.

Ryu não parece ter nenhum tipo de grande objetivo ao entrar no torneio: o que ele quer é basicamente testar sua força contra os maiores lutadores do mundo. Sempre focado em se tornar o melhor, ele está constantemente testando seus limites, praticando técnicas como o Hadouken à exaustão.

Embora a história de Ryu não seja devidamente mostrada em Street Fighter II, no decorrer da série descobre-se que quando criança ele se tornou órfão e acabou sendo adotado por Gouken, que lhe apresentou o mundo das artes marciais.

Seu desejo de vitória é tão intenso que muitas vezes ele acaba sucumbindo, e seu poder toma conta de sua mente, transformando-o no Evil Ryu que bem conhecemos. Seu rival no torneio é Sagat, embora posteriormente ele tenha comprado briga com Akuma, que assassinou seu mestre.

Golpes Especiais



Hadouken



Tatsumaki Senpukyaku



Shoryuken

Ken Masters



Embora tenha surgido como uma espécie de "clone" norte-americano de Ryu, o passar dos anos serviu para mostrar que eles são personagens completamente diferentes, embora pratiquem o mesmo estilo de luta e dominem técnicas especiais muito semelhantes.

Ken participou do primeiro torneio apenas como player 2, mas no segundo jogo demonstrou que já estava se afastando da imagem de cópia de seu amigo japonês. Enquanto Ryu especializou-se no Hadouken, Ken preferiu se dedicar ao Shoryuken, aperfeiçoando-o a tal ponto que chamas saem de seu punho quando realiza o golpe.

Embora nunca tenha ficado claro, há indícios de que Ken teria vencido Ryu no torneio de Street Fighter II. Considerando que foi Ryu quem convidou-o para o torneio, a vitória acabou desmoralizando o amigo, que se tornou ainda mais obstinado em se tornar o melhor.

As semelhanças de Ken com Ryu não são mera coincidência: quando criança, Ken também foi treinado por Gouken. Seu pai, que era um rico empresário, achava que o filho precisava de disciplina se almejava herdar a fortuna da família, e nada melhor que um bom treinamento em artes marciais para isso. Embora seja seu melhor amigo, Ryu também é seu rival, dividindo o posto com Rufus e Karen.

Golpes Especiais



Hadouken



Tatsumaki Senpukyaku



Shoryuken



E. Honda



Mesmo sendo mais um representante japonês no torneio, E. Honda não poderia ser mais diferente de Ryu: com seus mais de 120 quilos, ele se especializou no Sumô, arte marcial muito popular no japão, onde força bruta e velocidade se encontram ara desencadear golpes poderosíssimos.

Embora posteriormente tenha sido mostrado que E. Honda também entrou no torneio para investigar a organização Shadaloo, seu objetivo inicial era basicamente mostrar ao mundo que os praticantes de sumô também poderiam ser grandes lutadores, afinal, o preconceito com a luta fora do Japão era bastante grande.

E. Honda é um dos melhores exemplos de que um personagem com um estilo de luta que foge dos padrões pode se tornar um grande lutador, visto que em mãos habilidosas, as técnicas de sumô de Honda se tornam devastadoras. Embora não tenha sérias rivalidades com ninguém, Honda não vai muito com a cara de Sodom, e mantém rixas amigáveis com El Fuerte e Zangief.

Golpes Especiais



Hundred Hand Slap



Sumo Headbutt



Sumo Smash

Chun Li



Famosa por suas pernas grossas, esta bela chinesa não só foi a primeira mulher a integrar o elenco de Street Fighter; Chun Li foi também a primeira personagem feminina em um jogo de luta!

Versada nos estilos Tai Chi e Kempo Chinês, Chun Li se destaca por sua velocidade, com chutes tão rápidos que fica difícil enxergar os pés da moça! Bela e mortífera, Chun Li na verdade é uma agente da Interpol, que entrou no torneio World Warrior para capturar M. Bison, o cabeça da Shadaloo, acusado de matar seu pai.

Figurinha carimbada em diversos eventos de cosplay, o qipao, roupa típica chinesa que Chun Li veste, alimenta as fantasias de muitos gamers. Claro que ela usa uma versão mais curta do qipao, mas somada às botas, aos braceletes com espinhos e ao seu penteado estilo "garotinha" acabaram transformando a personagem em um verdadeiro sex symbol do mundo dos games.

Chun Li odeia todos os remanescentes da Shadaloo - como M. Bison, Vega, Balrog -, embora também tenha muitos aliados em sua missão de derrubar a Shadaloo. Guile, Cammy, Ryu, Ken e Sakura são alguns dos personagens que estão ao seu lado nesta briga, embora ela não hesite quando precisa enfrentá-los no torneio.

Golpes Especiais



Lightning Kick



Spinning Bird Kick

Blanka

Eis o primeiro lutador brasileiro a dar as caras em um jogo de luta! Não foi lá a melhor das representações, afinal, Blanka é basicamente um monstrengo que vive no meio da floresta amazônica. Felizmente, ele é um monstengo muito carismático, e conseguiu se tornar um personagem extremamente querido entre os fãs.

Sua origem é bem misteriosa, e já foi contada de maneiras bem distintas: há menções de que Blanka era um sujeito muito pálido (chamado erroneamente de "hombre blanco", como se falássemos espanhol aqui no Brasil) que se perdeu na mata e lá, passou por algum tipo de experiência bizarra.

Já nos games mais recentes, é mostrado que Carlos Blanka sobreviveu a um desastre aéreo e foi encontrado por M Bison, que realizou bizarras experiências genéticas com ele. Sua pele teria se tornado verde pela clorofila consumida em frutas e raízes, e sua habilidade de dar choques elétricos, inspirada nos poraquês, peixes-elétricos que vivem no rio Amazonas.

Com um estilo de luta bestial e desregrado, Blanka apela para mordidas, arranhões e suas famosas "bolinhas", Blanka é um personagem forte, que mesmo sendo uma fera, conseguiu fazer alguns amigos: ele é amigo de Dan e Sakura, mas não vai com a cara do cozinheiro-lutador El Fuerte.

Golpes Especiais



Electric Thunder



Beast Roll



Zangief

Representando a Rússia (ou a antiga União Soviética) temos Zangief, personagem que é um gigante feito de músculos, pelos e cicatrizes. Com mais de 2 metros de altura e pesando 115 quilos, o lutador é força física em estado bruto.

Seu estilo de luta mistura elementos da luta livre de diferentes regiões do mundo, tornando-o uma verdadeira máquina. Em seu leque de habilidades, não há espaço para magias: valem apenas agarrões, porradas diretas e seus famosos pilões.

Extremamente patriota, Zangief adentrou o torneio World Warrior sob ordens do próprio Mikhail Gorbachev, antigo presidente da União Soviética, para deter a organização Shadaloo, que estava espalhando suas garras de violência e corrupção naquele território.

Apesar de sua aperência assustadora, fora dos ringues Zangief é um sujeito calmo e bem-humorado, que curte uma boa vodka e arrisca uns passos de dança cossaca. Seus rivais no torneio são Ryu, Ken, Guile... e qualquer outro personagem que solte magias!

Golpes Especiais



Spinning Piledriver



Double Lariat

Guile



Segundo representante dos Estados Unidos no torneio, Guile aprendeu tudo o que sabe de artes marciais com Charlie, amigo e tutor que conheceu enquanto fazia parte da força aérea norte-americana.

Sua principal motivação para entrar no torneio World Warrior é capturar M. Bison, que matou Charlie. Por este objetivo em comum, Guile acaba ficando bastante próximo de Chun Li, que também participa do torneio apenas como uma desculpa para se aproximar de Bison.

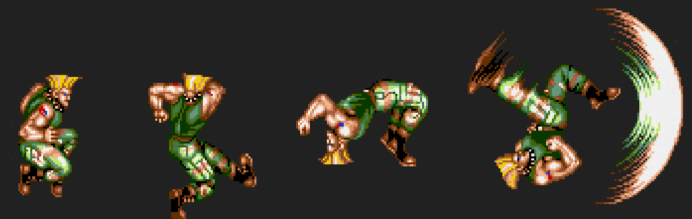
Com um estilo de luta bem peculiar, Guile possui uma agilidade que lhe permite dar saltos mortais mirabolantes, chutes de cabeça para baixo e realizar seus famosos "pentes", chute circular que se tornou a marca registrada do personagem, juntamente com sua magia Sonic Boom.

Dotado da disciplina característica de um militar, Guile prefere não matar Bison, entregando-o à justiça. Infelizmente, o vilão suborna e juri e escapa da acusação de matar Charlie. Com isso, Guile segue em sua missão de colocar Bison atrás das grades, encontrando em seu caminho poucos rivais que tirem o foco de sua missão.

Golpes Especiais



Sonic Boom



Flash Kick


GAMES



Dhalsim

Para fechar de maneira bem inusitada o quadro de lutadores da série, eis que a Capcom nos entrega Dhalsim, um indiano com a maior pinta de zen, que se apropria de movimentos de Yoga para desferir seus golpes.

Suas habilidades no Yoga concederam-lhe uma elasticidade incrível, de modo que ele pode esticar seus braços e pernas de maneiras que um homem normal jamais conseguiria. Apesar disso, ele é um sujeito pacífico, que entrou no torneio apenas para levantar um dinheiro para ajudar o povo de sua vila, Kerala.

Com habilidades de levitação e teletransporte, Dhalsim ainda pode cuspir bolas de fogo em seus inimigos, expelindo de suas (enormes) bochechas um líquido altamente inflamável.

Apesar de ser um sujeito da paz, Dhalsim conquistou algumas inimizades no decorrer do torneio. Atualmente, seu principal rival é Rufus, embora também não goste de Birdie e Cammy. Para lhe dar força em suas batalhas, sua esposa, Sally, está sempre torcendo por ele em seu cenário.

Golpes Especiais



Yoga Fire



Yoga Flame



Yoga Teleport

Balrog

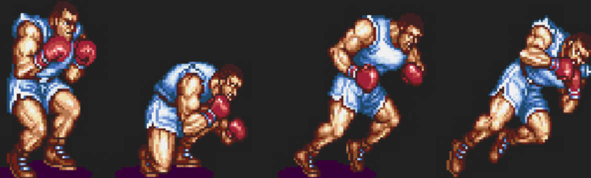
Este enorme boxeador norte-americano teve uma vida de altos e baixos. Nascido nos subúrbios, o jovem Balrog cresceu sobrevivendo nas ruas, tornando-o um excelente lutador.

Com um pouco de treino e dedicação, suas habilidades aprendidas na rua conseguiram transformá-lo em um astro do boxe. O problema é que esta fama durou pouco, pois Balrog era uma máquina dentro do ringue: não bastava dar um nocaute, ele precisava massacrar seus oponentes.

Este comportamento anti-esportivo fez com que ele machucasse seriamente diversos de seus desafiantes. Um lutador até morreu após uma luta, o que fez com que Balrog fosse banido da Liga Oficial de Boxe.

Com talento e força, mas sem disciplina, só lhe restou o submundo. Balrog acabou se tornando um criminoso, e com isto veio a chance de ingressar na organização Shadaloo, como segurança pessoal do próprio M. Bison. Balrog possui uma forte rivalidade com outro boxeador da série, Dudley, mas sua treta maior é com Guile, Chun Li, ou qualquer outro que ameace seu mestre.

Golpes Especiais



Buffalo Head



Dash Straight



Vega

Reconhecidamente o personagem mais ágil do jogo, este espanhol vaidoso utiliza uma máscara por um motivo extremamente narcisista: evitar que seu belo rosto fique desfigurado por conta das porradas.

Descendente de uma rica família espanhola, Vega cresceu em um ambiente de nobreza e bajulação, o que deixou-o ainda mais metido. Por tradição de família, aprendeu a se defender nas arenas de touradas, mas com o passar do tempo, incorporou elementos de ninjutsu ao seu estilo de luta.

Sua adoração por fama e fortuna acabaram levando-o para o circuito das brigas ilegais, que aconteciam em pequenas arenas fechadas na noite espanhola. Equipado com sua tradicional máscara e uma impiedosa garra de aço, ele rapidamente se tornou um dos maiores lutadores de seu país.

Quando tudo ia bem em sua vida dupla - aristocrata de dia, lutador de noite - uma tragédia familiar (seu padrasto matou sua mãe, e Vega matou-o por isso) tirou-lhe de sua vida fácil, e ele se transformou em um fugitivo que cometia crimes para sobreviver. Daí a ser convidado para a guarda pessoal de M. Bison, foi um pulo.

Golpes Especiais



Rolling Crystal Flash







Sky High Claw







Flying Barcelona Attack



Sagat

Este gigante tailandês possui um objetivo muito claro no torneio World Warrior: se vingar de Ryu, personagem que lhe derrotou no primeiro jogo, e de quebra lhe brindou com a enorme cicatriz que ele possui no peito.

Aclamado como o maior lutador de Muai Thai em sua terra natal, Sagat achou que deveria mostrar para o mundo seu talento, desafiando lutadores de todos os cantos do planeta. Assim, surgiu o torneio World Warrior.

Porém, seu tiro saiu pela culatra, pois ele acabou sendo derrotado em seu próprio torneio, o que fez com que ele perdesse toda sua fama e credibilidade nos ringues.

Destituído de seu posto, Sagat acabou buscando suporte no submundo do crime, aliando-se a M. Bison e à Shadaloo para permanecer no torneio e buscar sua revanche contra Ryu. Embora defenda Bison, seu maior objetivo na vida é voltar a ser o maior lutador do mundo.

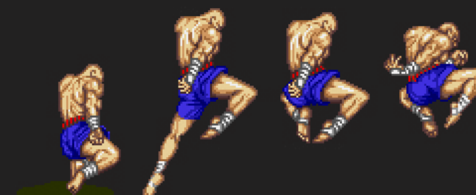
Golpes Especiais



Tiger Shot



Tiger Uppercut



Tiger Knee



M. Bison

O grande vilão do jogo, chefe da Shadaloo e aspirante a ditador supremo do mundo. M. Bison é um personagem misterioso pois, embora lute na Tailândia, é bem pouco provável que esta seja sua terra natal, podendo ser apenas um quartel general, de onde ele pode supervisionar todas as atividades criminosas da Shadaloo.

Com incrível força física e capacidades psíquicas que lhe concedem habilidades sobre-humanas, M. Bison é a arrogância em forma de gente. Ele se acha um deus, e por isso trata todos os outros - até mesmo seus mais fiéis servos - como marionetes, despachando-os caso não lhe tenham mais utilidade.

A história de Bison é um enorme mistério. Seu traje militar leva muita gente a crer que ele já serviu à uma causa nobre algum dia, mas este fato jamais foi confirmado. Seu estilo de luta - conhecido como Psycho Power - mistura movimentos de artes marciais com seus letais poderes psíquicos.

Um eterno sádico, Bison está sempre com um sorriso maníaco no rosto, e não tem escrúpulos na hora de conseguir o que quer, assassinando erealizando lavagem cerebral ou outros tipos de experiências sinistras em seus inimigos. Por tudo isso, Bison é odiado por Chun Li, Guile, Blanka e diversos outros personagens.

Golpes Especiais



Psycho Crusher



Scissor Kick



Head Stomp

TECLADO
Tt eSPORTS CHALLENGER



Todo gamer hardcore concorda: um PC perfeito para jogos não possui apenas uma boa placa de vídeo e um processador rápido. Periféricos como headphones, mouse e teclado de qualidade fazem toda a diferença na hora da jogatina. E foi pensando nestes gamers que a ThermalTake colocou no mercado o teclado ThermalTake eSports Challenger.

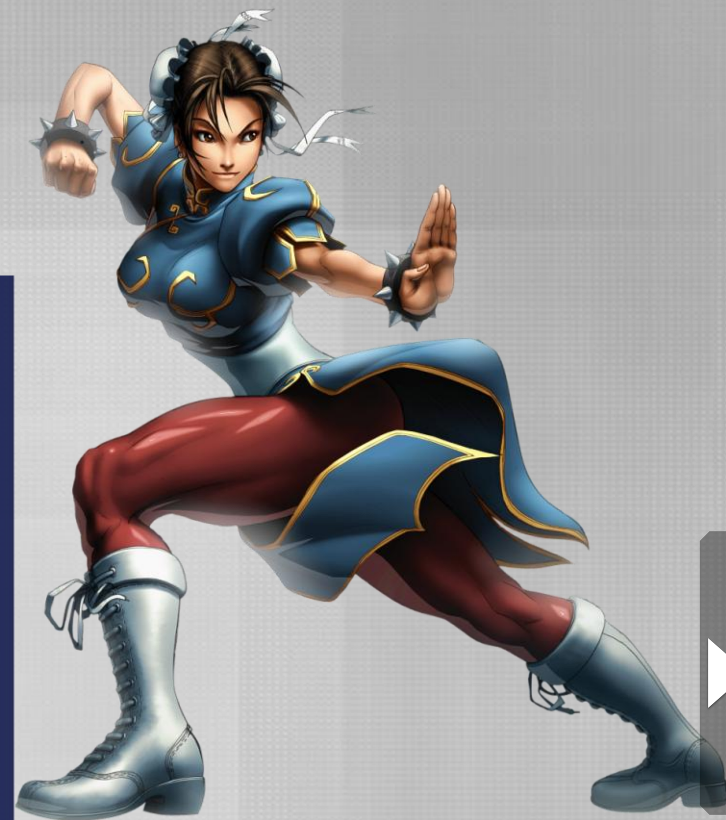
O Challenger possui design futurista, teclas macias e a logo da TT vermelha na parte da frente, que acende e brilha no escuro quando o teclado está ligado. Um pequeno ventilador acompanha o teclado, e pode ser extremamente útil para jogadores que suam nas mãos na adrenalina do jogo.

O ventiladorzinho pode ser acoplado tanto do lado direito - na direção das teclas WASD - para jogadores de FPS, ou do lado esquerdo - em direção ao pad numérico - para jogadores de MMO e outros RPGs. Uma porta USB na parte posterior do teclado permite que você utilize-o como uma extensão para conectar outros periféricos e gadgets no próprio teclado.

O Challenger está disponível no padrão ABNT2 e tem um custo-benefício bacana. Um teclado funcional e estiloso que carrega a marca da ThermalTake, sinônimo de qualidade para PC gamers.



Curiosidades Diversas



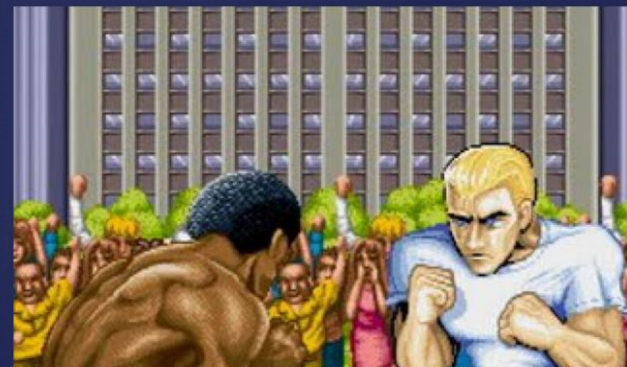
Esta muita gente já conhece: o nome dos chefes de Street Fighter II: The World Warrior sofreu grandes mudanças ao ser trazido do Japão para os Estados Unidos. O boxeador Balrog originalmente se chamava M. Bison (uma referência ao atleta Mike Tyson), mas a Capcom decidiu mudar isso para não sofrer um processo.

Então, além do boxeador que era M. Bison, o vilão que nós conhecemos como M. Bison se chamava Vega, enquanto o nosso Vega (de máscara e garra) era Balrog. Nesta confusão toda, apenas Sagat manteve seu nome intacto na conversão.



Se você quer acompanhar a trama da série, deve saber que o desenrolar dela é bem intrincado: os games que melhor apresentam o pano de fundo dos personagens são os da série Alpha/ Zero. A cronologia da série começa no Street Fighter original, passa direto para os games Street Fighter Alpha 2 e 3, então vai para o Street Fighter II Turbo, Street Fighter IV, Super Street Fighter IV: Arcade Edition, Street Fighter 3 Second Impact e, finalmente, Street Fighter 3 Third Strike. Difícil vai ser entender a continuidade da narrativa no meio desta zona!

Quem são os personagens que brigam na abertura de Street Fighter II? Muita gente se pergunta isso, mas a resposta é simples: eles são Joe e Mike, personagens do primeiro game da série. Eles sequer estão no segundo game, mas pelo jeito a Capcom não se deu conta disso até Super Street Fighter II: The New Challengers, onde a abertura deles foi substituída pela clássica animação de Ryu preparando seu Hadouken.



Na tela de vitória de Ryu em Street Fighter II, vez ou outra pintava a frase "You must defeat Sheng Long to stand a chance", o que traduzindo seria algo como "você deve derrotar Sheng Long para ter uma chance". Mas quem diabos é este Sheng Long?

Na verdade, ninguém. O mito de Sheng Long nada mais é do que um erro de tradução. O golpe Shoryuken, também conhecido como "Rising Dragon Punch", é escrito em japonês de maneira deveras confusa. Na época que o game foi trazido para o Ocidente, o mundo não era tão globalizado, de modo que algumas traduções acabavam sendo feitas "no chute".

Basicamente, houve uma gafe do tradutor, que ao invés de traduzir o nome do golpe para Shoryuken ou Rising Dragon Punch, traduziu-o como Sheng Long (os caracteres japoneses para as palavras eram muito semelhantes). No contexto da frase, ficou a impressão de que Sheng Long é uma pessoa. Se traduzida literalmente do japonês a frase dita por Ryu deveria ser "se você não consegue superar o Rising Dragon Punch, não pode vencer!"





Por ser um clássico tão famoso, Street Fighter II apareceu algumas vezes no Guinness Book, o Livro dos Recordes. Porém, suas aparições são bem inusitadas: o game recebeu recordes como "primeiro jogo de luta a apresentar combos", "jogo de luta mais copiado" e até mesmo "jogo que mais consumiu fichas de arcade dos jogadores"!

Outro erro de tradução que acabou sendo incorporado à mitologia da série está no nome da Organização Shadaloo. Originalmente, ela deveria se chamar Shadowlaw (algo como "Lei das Sombras").

O mito de Sheng Long como um personagem ganhou força em uma pegadinha da revista gringa EGM, que criou uma imagem falsa de um personagem misterioso no game. Apesar de não existir (a EGM confirmou a brincadeira, para tristeza de muita gente), posteriormente o visual deste Sheng Long de mentira serviu como base para a criação do personagem Akuma. Também há certos elementos em comum dele com Gouken, mestre de Ryu e Ken.

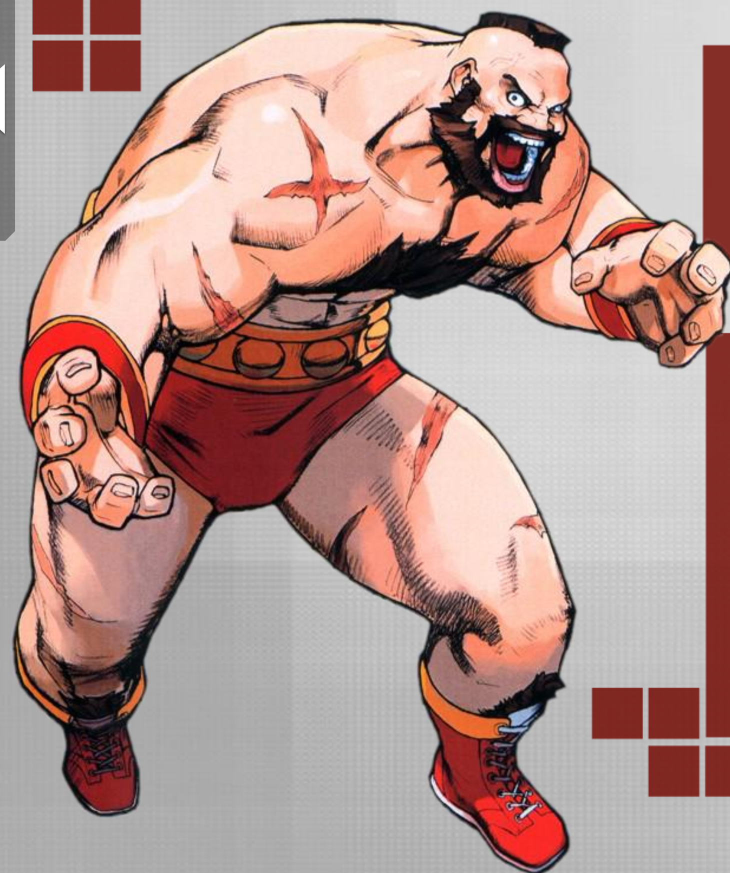


Se você acha que o Hadouken é apenas uma bola de energia aleatória, olhe com mais atenção: o desenho da magia em Street Fighter II possui a forma das mãos de Ryu ou Ken em seu interior, o que reforça a ideia de que ela é a canalização da energia dos lutadores. Na vida real, vemos isso em documentários, quando um lutador bate em uma pilha de tijolos, mas quebra apenas um tijolo específico: a energia canalizada (o "Hadouken") é direcionado especificamente para um dos tijolos.



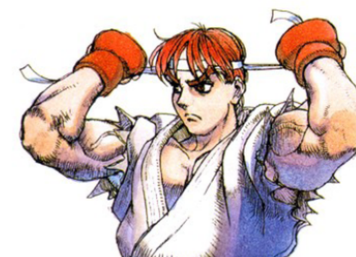
Sagat usa um tapa-olho graças a Go Hibiki, pai do personagem Dan. Em algum momento anterior aos games, eles se enfrentaram, e Go destroçou o olho direito de Sagat, que acabou matando-o na sequência. Por conta disso, Dan nutre um ódio mortal por Sagat.

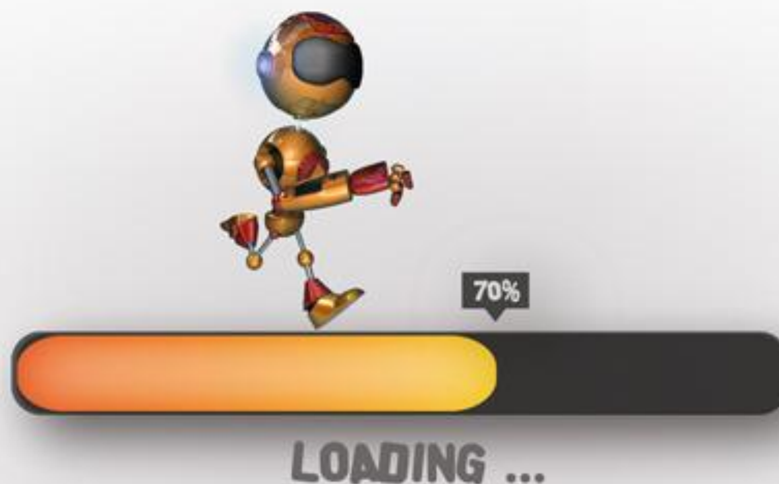




No dialeto Mandarim, o nome da personagem Chun Li pode ser traduzido como Bela (Li) Primavera (Chun).

A faixa que Ryu usa na cabeça era branca no primeiro game. Sua faixa vermelha veio de seu amigo, Ken, que lhe entregou a faixa que usava para prender seus cabelos em Street Fighter Alpha 2. Depois disso, Ryu sempre manteve a faixa do amigo Ken em seu uniforme oficial.





70%
LOADING ...

Outras versões de Street Fighter II

Se você reclama que a Capcom hoje em dia lança muitos DLCs, ou lança muitas versões de um mesmo jogo, precisa saber que no início dos anos 90, a coisa era ainda pior!

Street Fighter II teve nada menos que 6 versões diferentes, além da original de 1991. Muitas delas nem agregaram grandes novidades, mas ainda assim foram lançadas, para alegria dos donos de arcades (que compravam novas máquinas e ganhavam mais dinheiro) e tristeza dos gamers que compravam seus cartuchos para jogar em casa.



Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting (1992)

Apresentava alguns novos golpes (a Chun Li, por exemplo, ganhou usua magia Kikoken) e uma nova cor de roupa para cada personagem. A velocidade também foi modificada, deixando o game um pouco mais rápido.

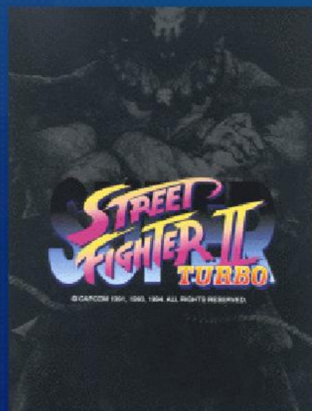
Super Street Fighter II: The New Challengers (1993)

Para aproveitar a tecnologia de sua nova placa de arcades - a CPS-2 - a Capcom deu uma apressada neste game, acrescentando gráficos melhorados, áudio totalmente reformulado e quatro novos personagens: Cammy, Dee Jay, T. Hawk e Fei Long. O jogo foi lançado com muitos bugs, pois reza a lenda que a Capcom apressou o lançamento do jogo para sair antes de Mortal Kombat II.





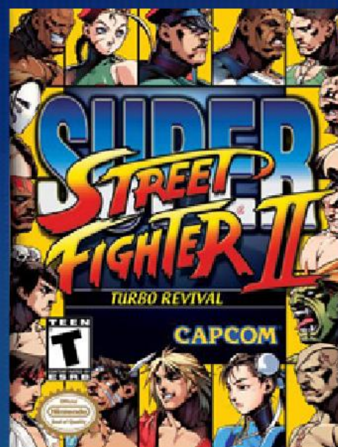




Super Street Fighter II Turbo (1994)

Possivelmente a versão mais conhecida do game. A Capcom corrigiu a grande maioria dos bugs do filme, deu uma turbinada na velocidade e acrescentou ninguém menos que Akuma, personagem que se tornou um dos preferidos dos fãs.



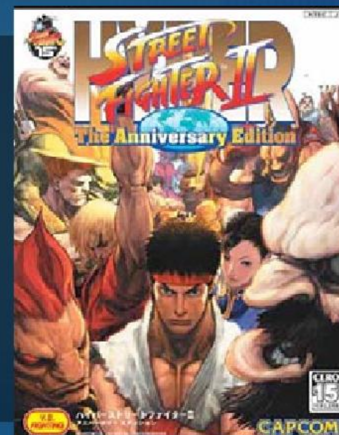


Super Street Fighter II Turbo Revival (2001):

apesar do nome, este título não é necessariamente uma simples atualização do jogo, mas um remake completo, visto que é uma adaptação do jogo para o Game Boy Advance. Todos os 16 personagens da versão Turbo estão presentes, além de duas versões diferentes de Akuma. A ressalva fica para o fato de termos gráficos mais simples, e de diversos comandos terem sido simplificados para se adequar ao limite de quatro botões do portátil.

Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition (2003)

para celebrar os 15 anos de lançamento do primeiro Street Fighter, a Capcom resolveu lançar esta salada, que mistura elementos de praticamente todas as versões anteriores de Street Fighter II, permitindo até que o jogador trave combates do Ryu em versão SF II contra Ken de SF II Turbo: Hyper Fighting, entre outras combinações bizarras. O destaque é que os personagens possuem animações, frames e vozes saídos diretamente dos games originais.









Super Street Fighter II Turbo: HD Remix (2008):

para reinventar o clássico em grande estilo, a Capcom deu uma repaginada total no game, trazendo-o para a glória da alta definção, com personagens e cenários totalmente redesenhados pelos artistas do UDON (responsáveis pelos quadrinhos de Street Fighter). Todo o elenco de personagens está nesta versão, com visual remodelado, trilha sonora remixada, possibilidade de batalhas online, e muito mais!

GAME OVER

CONTINUE?

> YES NO

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



CINEMA: BATMAN

PARCEIROS

ARKADE

VERSUS



GIRLS OF WAR

PLAYERTWO

TAKEIT GAME



XboxPLUS



NERDS SOMOS NOZES



revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura